



Fakulti Seni Gunaan Dan Kreatif

DANA INDUSTRI KREATIF NEGARA: INDUSTRI ANIMASI MALAYSIA

Rafika Safa Binti Safaruddin

(38442)

**Sarjana Muda Seni Gunaan dengan Kepujian
(Pengurusan Seni)
2015**



DANA INDUSTRI KREATIF NEGARA : INDUSTRI ANIMASI MALAYSIA

**RAFIKA SAFA BINTI SAFARUDDIN
38442**

Projek ini merupakan salah satu keperluan untuk
Ijazah Sarjana Muda Seni Gunaan dengan Kepujian
(Program Pengurusan Seni)

Fakulti Seni Gunaan dan Kreatif
UNIVERSITI MALAYSIA SARAWAK
2015

UNIVERSITI MALAYSIA SARAWAK

UNIVERSITI MALAYSIA SARAWAK

Grade: _____

Please tick (✓)

Final Year Project Report

☒

Masters

☐

PhD

☐

DECLARATION OF ORIGINAL WORK

This declaration is made on the 30 day of JUNE 2015.

Student's Declaration:


I **RAFIKA SAFA BINTI SAFARUDDIN, 38442, FACULTY OF APPLIED & CREATIVE ARTS** (PLEASE INDICATE STUDENT'S NAME, MATRIC NO. AND FACULTY) hereby declare that the work entitled **DANA INDUSTRI KREATIF NEGARA:INDUSTRI ANIMASI MALAYSIA** is my original work. I have not copied from any other students' work or from any other sources except where due reference or acknowledgement is made explicitly in the text, nor has any part been written for me by another person.

30 JUNE 2015
Date submitted

RAFIKA SAFA BINTI SAFARUDDIN, 38442

Supervisor's Declaration:

I **DR. QISTINA DONNA LEE ABDULLAH** (SUPERVISOR'S NAME) hereby certifies that the work entitled **DANA INDUSTRI KREATIF NEGARA:INDUSTRI ANIMASI MALAYSIA** (TITLE) was prepared by the above named student, and was submitted to the "FACULTY" as a * partial/full fulfillment for the conferment of **DEGREE IN APPLIED AND CREATIVE ARTS WITH HONOUR (ARTS MANAGEMENT)** (PLEASE INDICATE THE DEGREE), and the aforementioned work, to the best of my knowledge, is the said student's work.

Received for examination by: 
DR. QISTINA DONNA LEE ABDULLAH

Date: 30 JUNE 2015

I declare that Project/Thesis is classified as (Please tick (✓)).

- ☐ **CONFIDENTIAL** (Contains confidential information under the Official Secret Act 1972)*
☐ **RESTRICTED** (Contains restricted information as specified by the organisation where research was done)*
☐ **OPEN ACCESS**

Validation of Project/Thesis

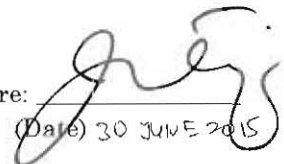
I therefore duly affirm with free consent and willingly declare that this said Project/Thesis shall be placed officially in the Centre for Academic Information Services with the abiding interest and rights as follows:

- This Project/Thesis is the sole legal property of Universiti Malaysia Sarawak (UNIMAS).
- The Centre for Academic Information Services has the lawful right to make copies for the purpose of academic and research only and not for other purpose.
- The Centre for Academic Information Services has the lawful right to digitalise the content for the Local Content Database.
- The Centre for Academic Information Services has the lawful right to make copies of the Project/Thesis for academic exchange between Higher Learning Institute.
- No dispute or any claim shall arise from the student itself neither third party on this Project/Thesis once it becomes the sole property of UNIMAS.
- This Project/Thesis or any material, data and information related to it shall not be distributed, published or disclosed to any party by the student except with UNIMAS permission.

Student signature



Supervisor signature:


(Date) 30 JUNE 2015

Current Address:

No 20 Lot 1704 Kampung Changkat, Batu 6, Simpang 3,
53100, Kuala Lumpur.

Notes: * If the Project/Thesis is **CONFIDENTIAL** or **RESTRICTED**, please attach together as annexure a letter from the organisation with the period and reasons of confidentiality and restriction.

[The instrument is duly prepared by The Centre for Academic Information Services]

Projek bertajuk “**Dana Industri Kreatif Negara : Industri Animasi Malaysia**” telah disediakan oleh Rafika Safa Binti Safaruddin dan telah diserahkan kepada Fakulti Seni Gunaan dan Kreatif sebagai memenuhi syarat untuk Ijazah Sarjana Muda Seni Gunaan dengan Kepujian (Pengurusan Seni).

Diterima untuk diperiksa oleh:

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Qistina Donna Lee Abdullah', written over a horizontal dotted line.

Dr. Qistina Donna Lee Abdullah
Penyelia Program Pengurusan Seni

Tarikh:

Penghargaan

Alhamdulillah. Dengan izin Allah S.W.T yang telah memberi kekuatan untuk saya menyiapkan Projek Tahun Akhir saya iaitu Dana Industri Kreatif Negara : Industri Animasi Malaysia pada masa yang ditetapkan.

Ucapan jutaan terima kasih kepada penyelia Projek Tahun Akhir saya, Dr Donna Lee Abdullah yang telah banyak memberi tunjuk ajar dan membantu dalam proses penghasilan PTA ini.

Selain itu, terima kasih juga kepada mak dan bapak, En Safaruddin dan Pn Elvi yang selalu memberi sokongan dan dorongan. Tidak lupa juga kepada adik-adik (Faisal, Intan, Firman, Karmila dan Qomar) yang secara tidak langsung memberi dorongan untuk menyiapkan PTA ini.

Disamping itu, terima kasih kepada rakan baik saya yang berada di Kuala Lumpur, Sazzalina Dasperi yang juga membantu saya mendapatkan dana dalam menyiapkan PTA. Terima kasih juga kepada Ah Jak dan Firdaus Abas yang telah membantu dalam proses mendapatkan data bagi menyiapkan penghasilan PTA.

Tidak lupa juga terima kasih kepada rakan-rakan kelas PTA yang sentiasa berkongsi info dan pendapat. Selain itu terima kasih kepada Noridayu Mahadi, Nelly Nasir, Daniel Dalamas, Bums, Feeza, Djuita, Epul, Marlystra Jawai Lee, Mei Kin, Muhammad Fikri, Bob dan Firdaus Nasri yang selalu menjadi pendorong dan pengkritik sepanjang saya menyiapkan PTA ini.

Disamping itu, terima kasih kepada enam orang informan yang memberi kerjasama dalam proses mendapatkan dana.

Isi Kandungan

Perkara	Muka Surat
JUDUL	
PENGESAHAN PENYELIDIKAN TAHUN AKHIR	i
PENGAKUAN	iii
PENGHARGAAN	iv
ABSTRAK	v
Bab 1 : Pengenalan	
1.1 Pengenalan	
1.1.1 Umum	1
1.1.2 Industri Kreatif Negara	2
1.1.3 Industri Animasi Malaysia	2
1.2 Definisi	
1.2.1 Dana	4
1.2.2 Industri	4
1.2.3 Kreatif	4
1.2.4 Negara	5
1.2.5 Animasi	5
1.2.6 Industri Animasi	6
1.3 Skop Kajian	7
1.4 Permasalahan Kajian	8
1.5 Persoalan Kajian	9
1.6 Objektif Kajian	10

1.7 Hipotesis Kajian	11
1.8 Kepentingan Kajian	11
1.9 Limitasi Kajian	12
1.10 Kesimpulan	13
Bab 2 : Sorotan Kesusteraan	
2.0 Pengenalan	14
2.1 Dana	14
2.1.1 Pengumpulan Dana Dalam Seni	15
2.1.2 Pengurusan Pengumpulan Dana	16
2.1.3 Sumber Dana	16
2.1.4 Rumusan	17
2.2 Dana Industri Kreatif Malaysia	17
2.2.1 Rumusan	18
2.3 Animasi	19
2.3.1 Perintis Awal Animasi “Independent”	19
2.3.2 Bahasa Ekspresi Animasi	20
2.3.3 Peringkat Penerbitan Animasi	20
2.3.4 Rumusan	21
2.4 Industri Animasi Malaysia	22
2.4.1 Perkembangan Industri Animasi Malaysia	22
2.4.2 Perbezaan Filem Animasi Dahulu dan Kini	23
2.4.3 Revolusi Filem Animasi Malaysia	23
2.4.4 Rumusan	24
2.5 Kesimpulan	25

Bab 3 : Metodologi Kajian

3.0 Pengenalan	26
3.1 Lokasi Kajian	26
3.2 Kaedah Metodologi	27
3.2.1 Kaedah Kualitatif	27
3.3 Sumber Data	27
3.3.1 Data Primer	28
3.3.2 Data Sekunder	28
3.4 Populasi Kajian	28
3.5 Persampelan	29
3.6 Instrumen Kajian	30
3.7 Kesimpulan	31

Bab 4 : Analisis Data dan Dapatan Kajian

4.0 Pengenalan	32
4.1 Penganalisaan Data	33
4.1.1 Analisa Temu Bual Set A	34-43
4.1.2 Analisa Temu Bual Set B	44-48
4.1.3 Analisa Temu Bual Set C	49-54
4.2 Kesimpulan	55

Bab 5 : Diskusi dan Cadangan

5.0 Pengenalan	56
5.1 Diskusi	56-67
5.2 Cadangan	68-73
5.3 Kesimpulan	74

Rujukan	75-78
Lampiran	79-89

ABSTRAK

Kajian ini mengenai pengurusan sesebuah syarikat animasi di Malaysia yang telah berjaya mendapatkan dana Industri Kreatif Negara untuk terus bersaing dan berada di dalam pasaran animasi Malaysia mahupun pasaran luar negara. Industri Kreatif di Malaysia merangkumi tiga kategori utama iaitu Industri Kreatif Multimedia yang melibatkan penghasilan penerbitan filem dan televisyen, pengiklanan, seni reka, animasi dan kandungan digital. Selain itu, kategori lain yang berada dalam kerangka industri kreatif di Malaysia ialah Industri Kreatif Seni Budaya yang merangkumi bidang kraf, seni visual, seni muzik, seni persembahan, penulisan kreatif dan fesyen serta tekstil. Disamping itu, kategori lain yang terlibat ialah Industri Kreatif Warisan Budaya yang merangkumi aktiviti muzium, arkib, pemuliharaan dan pemuliharaan serta industri sokongan lain yang berkaitan dengan pengedaran dan pemasaran. Penyelidikan ini dijalankan menggunakan kaedah kualitatif secara keseluruhannya.

ABSTRACT

The study on the management of a company in Malaysia that animation has secured funding of Creative Industries and the State to continue to compete in the market for animation Malaysia and overseas market. Creative Industry in Malaysia include three main categories Multimedia Creative Industries involving the production of film and television, advertising, design, animation and digital content. In addition, other categories within the framework of the creative industry in Malaysia is the Creative Industries Culture covering the areas of crafts, visual arts, music, performing arts, creative writing and textiles and fashion. In addition, other categories involved are the Creative Industries Cultural Heritage, which encompasses museums, archives, restoration and conservation as well as other supporting industries related to distribution and marketing. This research was conducted using qualitative methods as a whole.

BAB 1

PENGENALAN

1.1 PENGENALAN

1.1.1 UMUM

Malaysia kini sedang menuju ke arah untuk mencapai sasaran menjadi sebuah negara yang maju pada tahun 2020. Pelbagai usaha telah dilakukan dalam semua aspek bagi memastikan Malaysia mampu menjadi salah satu negara yang maju seiring dengan negara maju yang lain. Pelbagai industri yang menyokong pertumbuhan ekonomi Malaysia diberi suntikan baharu dan kerangka strategi penambahbaikan dijalankan. Salah satu industri yang diberi perhatian khusus pihak kerajaan ialah industri kreatif yang telah memberi sumbangan kepada pertumbuhan ekonomi negara. Pelbagai strategi dilakukan untuk memastikan industri kreatif negara berkembang seiring dengan industri kreatif negara maju lain seperti di United Kingdom dan Korea Selatan. Antaranya ialah, Perdana Menteri pada pembentangan bajet 2010 telah mengumumkan beberapa strategi dalam membangunkan industri kreatif di Malaysia iaitu dengan penggubalan Dasar Industri Kreatif Negara (DIKN), penyediaan dana sebanyak RM200 juta untuk semua bidang yang terlibat dalam industri kreatif serta memastikan kebajikan para penggiat seni kreatif terbela dengan penubuhan Tabung Kebajikan Penggiat Seni. Selain itu, dana melalui Skim Permulaan Usahawan Bumiputera sebanyak RM500 000 untuk menyokong industri kreatif negara. Dana SUPERB

merupakan pembiayaan untuk membantu syarikat untuk memulakan perniagaan dengan dana RM100 juta dalam tempoh tiga tahun dan sebanyak RM30 juta telah diperuntukkan untuk tahun 2014. Disamping itu, Dana Industri Kandungan Digital sebanyak RM100 juta telah dibentangkan di dalam Bajet 2015 untuk menyokong para pengusaha dan penggiat di dalam industri kreatif negara oleh Perdana Menteri Malaysia pada 10 Oktober 2014.

1.1.2 INDUSTRI KREATIF NEGARA

Industri Kreatif di Malaysia merangkumi tiga kategori utama iaitu Industri Kreatif Multimedia yang melibatkan penghasilan penerbitan filem dan televisyen, pengiklanan, seni reka, animasi dan kandungan digital. Selain itu, kategori lain yang berada dalam kerangka industri kreatif di Malaysia ialah Industri Kreatif Seni Budaya yang merangkumi bidang kraf, seni visual, seni muzik, seni persembahan, penulisan kreatif dan fesyen serta tekstil. Disamping itu, kategori lain yang terlibat ialah Industri Kreatif Warisan Budaya yang merangkumi aktiviti muzium, arkib, pemuliharaan dan pemuliharaan serta industri sokongan lain yang berkaitan dengan pengedaran dan pemasaran.

1.1.3 INDUSTRI ANIMASI MALAYSIA

Norsairah Mohd Ghazali (2014) menyatakan bahawa pada tahun 1946 bermulalah era animasi di Malaysia melalui penubuhan Unit Filem Malaya yang kini lebih dikenali sebagai Filem Negara. Industri animasi di Malaysia

berkembang bermula pada tahun 1983 di mana penayangan filem animasi pendek pertama hasil garapan Anandam Xavier yang bertajuk “ Hikayat Sang Kancil “ di stesen Radio Televisyen Malaysia (RTM). Sang Kancil dan Monyet, Sang Kancil dan Buaya, Gagak yang bijak dan Arnab yang sombong merupakan beberapa karya filem animasi pendek dihasilkan atas sokongan Filem Negara pada sekitar tahun 1984 sehingga 1987. Hasil kejayaan filem animasi pendek tersebut telah membuka lagi dimensi baharu kepada industri animasi di Malaysia apabila Hassan Abd Muthalib telah mengarahkan filem animasi cereka pertama yang berkonsepkan kisah lagenda kepahlawanan Hang Tuah iatu filem Silat Lagenda pada tahun 1997. Seiring dengan perkembangan teknologi, kejayaan besar dalam industri animasi di Malaysia dilakar di mana filem animasi pertama yang ditayangkan di pawagam iatu Geng : Pengembaraan Bermula yang telah dihasilkan oleh sekumpulan bekas graduan Universiti Multimedia Malaysia (MMU) yang bernaung di bawah syarikat Les Copaque Production. Selain itu, Animosta Studios menghasilkan animasi Boboiboy yang telah mendapat tempat di pasaran dan melepasi tayangan di saluran Disney di beberapa buah negara disamping siri animasi Saladin berjaya memasuki pasaran timur tengah. Kejayaan demi kejayaan yang diraih oleh syarikat produksi tersebut telah mendorong banyak syarikat baharu muncul untuk mencuba nasib dan mengetengahkan idea baharu untuk kandungan animasi keluaran Malaysia disokong lagi dengan tawaran geran dan bantuan dana yang disediakan oleh pihak kerajaan atau swasta. Disamping itu, Multimedia Development Corporation (MDeC) menyokong penuh perkembangan industri animasi di

Malaysia bagi memastikan industri kreatif negara mampu bersaing dan seiring dengan industri kreatif di negara maju.

1.2 DEFINISI

1.2.1 Dana

Governmental Accounting and Financial Reporting Principles mentakrifkan dana sebagai

“ A fund is defined as a fiscal and accounting entity with a self-balancing set of accounts recording cash and other financial resources, together with all related liabilities and residual equities or balances, and changes there in, which are segregated for the purpose of carrying on specific activities or attaining certain objectives in accordance with special regulations, restrictions or limitation. ” (Warren Ruppel, 2015, m.s 44)

1.2.2 Industri

Labour And Industrial Laws mendefinisikan industri sebagai :

“ industry means any business, trade, undertaking, manufacture or calling of employers and includes any calling, services, employment, handicraft or industrial occupation or avocation of workmen “
(P.K Padhi, 2011, m.s 53)

1.2.3 Kreatif

Wahyudin (2007) di dalam bukunya *A to Z Anak Kreatif* mendefinisikan kreatif sebagai sesuatu kemampuan menghasilkan sesuatu yang baharu dan original yang mewujudkan idea-idea dan alat-alat serta lebih spesifik lagi ialah proses untuk menemukan sesuatu yang baru (*inventiveness*).

1.2.4 Negara

Negara ditakrifkan oleh Philip Babcock Gove (1961) di dalam buku Demokrasi dan Kepentingan Islam: Suatu Perbandingan, Ahmad Redzuan (2001) sebagai sejumlah orang yang mendiami atau bermastautin dalam suatu wilayah tertentu dan diorganisasikan secara politik dibawah suatu pemerintahan yang berdaulat di mana bebas sepenuhnya daripada pengawasan luar serta mempunyai kuasa pemaksa demi mempertahankan generasi dan masyarakat.

1.2.5 Animasi

Animasi dapat didefinisikan sebagai

*“ to make, design or produce (a cartoon for example) so as to create the illusion of motion “
(Keith Peters, 2007, m.s 5)*

“ the use of a sequence of stills to create the visual impression of motion “(Rick Parent, 2012, m.s 4)

Oleh itu, animasi dapat didefinisikan sebagai sebuah rekaan yang dihasilkan melalui gerakan ilusi dan gerakan gambaran visual.

1.2.6 Industri Kreatif

Industri kreatif dapat ditakrifkan sebagai

“ Industri kreatif ialah industri-industri yang melibatkan kreativiti individu, keterampilan, dan bakat yang mempunyai potensi menjana kekayaan serta penciptaan peluang pekerjaan melalui penggalakan dan eksploitasi harta intelek “ (Dasar Industri Kreatif,2010, muka surat 4)

“ Definisi Industri kreatif dalam konteks Malaysia ialah penggemblengan dan penghasilan kebolehan dan bakat individu atau kumpulan berasaskan kreativiti, inovasi dan teknologi yang menjurus kepada sumber keberhasilan ekonomi dan pendapatan tinggi kepada negara dengan memberi penekanan kepada aspek karya dan hak cipta intelek selaras dengan budaya dan nilai-nilai murni kepelbagaian kaum di Malaysia “ (Dasar Industri Kreatif Negara,2010, m.s 4)

Oleh itu, Industri Kreatif merupakan sebuah gabungan yang melibatkan kreativiti, bakat, sumber manusia dan pasaran. Industri Kreatif mampu membantu mempertingkatkan ekonomi negara selain meletakkan semua bidang di dalam Industri Kreatif diberi hak cipta intelek untuk melindungi hasil karya di samping meletakkan nilai-nilai budaya dan warisan pada tahap yang lebih tinggi.

1.3 SKOP KAJIAN

Untuk kajian ini, skop kajian tertumpu kepada industri kreatif multimedia yang memfokuskan kepada industri animasi di Malaysia. Bidang industri kreatif yang begitu luas telah diskopkan secara terperinci oleh pengkaji bagi memudahkan proses pencarian dan pengumpulan data. Negeri Selangor merupakan skop lokasi yang telah pengkaji fokuskan dalam mengumpul data bagi menjawab persoalan kajian yang dinyatakan dalam kajian ini. Manakala, para informan yang akan membantu penyelidik bertumpu kepada pihak pengurusan syarikat produksi industri animasi yang telah berjaya mendapatkan geran atau dana pembangunan industri kreatif negara dan syarikat produksi lain yang bertapak di Selangor.

1.4 PERMASALAHAN KAJIAN

Kajian ini dilakukan oleh penyelidik atas permasalahan yang wujud di dalam industri animasi di Malaysia. Antara permasalahan kajian ialah :

- 1.4.1 Geran atau dana pembangunan dalam industri kreatif untuk industri animasi banyak yang disediakan kerajaan diterima oleh syarikat produksi yang sudah lama kukuh. Pelbagai geran dan dana telah disediakan oleh pihak kerajaan dalam membantu para pengusaha dan penggiat industri kreatif khususnya industri animasi. Antaranya ialah dana sebanyak RM200 juta pada tahun 2010 untuk semua industri kreatif, pemberian Skim Permulaan Usahawan Bumiputera (SUPERB) dan yang paling baharu ialah Dana Industri Kandungan Digital yang berada di bawah bajet 2015. Para penerima geran atau dana yang dinyatakan diatas berpihak kepada pihak syarikat produksi yang sudah sedia kukuh. Syarikat produksi yang sedia ada dan baharu memohon dana yang disediakan gagal mendapatkan dana dan menghadapi masalah birokrasi daripada pemberi dana.
- 1.4.2 Para pelabur kurang yakin terhadap syarikat produksi yang masih baharu dan tidak dikenali. Ketidakpercayaan pihak pelabur terhadap kemampuan dan jenama syarikat produksi yang masih baharu memberi impak tidak positif kepada perkembangan industri animasi. Para pelabur hanya memberi peluang kepada syarikat produksi yang telah berjaya menempah nama dan mempunyai jenama yang kukuh. Hasilnya, idea dan kandungan yang ingin

diketengahkan oleh syarikat produksi baharu tidak dapat dihasilkan dan dipasarkan ke tahap yang lebih tinggi kerana tidak diberi peluang oleh pelabur untuk menyuntik dana terhadap projek yang ingin dihasilkan.

1.5 PERSOALAN KAJIAN

Terdapat dua persoalan yang menjadi tunjang kepada kajian ini. Antaranya ialah :

- 1.5.1 Apakah strategi yang digunakan oleh syarikat produksi yang berjaya dalam mendapatkan dana daripada kerajaan ?

Persoalan ini wujud di dalam kajian penyelidikan untuk mempersoal strategi yang digunakan oleh syarikat produksi yang berjaya mendapatkan dana daripada kerajaan.

- 1.5.2 Bagaimana strategi pengukuhan jenama yang digunakan oleh syarikat produksi yang sedia kukuh dalam industri mampu menyakinkan para pelabur?Penyelidik juga mempersoalkan strategi pengukuhan jenama yang digunakan oleh syarikat produksi yang sedia kukuh dalam industri dan mampu menyakinkan para pelabur.

1.6 OBJEKTIF KAJIAN

Objektif kajian ini dilakukan adalah untuk menjawab persoalan kajian yang dinyatakan dan memberi output kepada permasalahan yang dinyatakan oleh penyelidik. Antara objektif kajian ialah :

- 1.6.1 Mengenalpasti strategi yang digunakan oleh syarikat produksi yang sudah lama kukuh bagi mendapatkan dana daripada kerajaan kepada syarikat produksi yang lain. Rasional objektif ini dipilih oleh penyelidik adalah untuk membantu para syarikat produksi untuk mengenalpasti strategi yang digunakan syarikat produksi yang berjaya mendapatkan dana daripada kerajaan dan memahami kehendak yang diinginkan dalam industri animasi di Malaysia.
- 1.6.2 Menganalisa strategi pengukuhan jenama yang digunakan oleh syarikat produksi yang sedia kukuh dalam industri kepada syarikat produksi yang lain. Objektif ini memberi pendedahan kepada syarikat produksi baharu di dalam industri untuk mengimplementasikan strategi pengukuhan jenama bagi menarik minat pelabur dan meletakkan kepercayaan pelabur terhadap karya yang ingin dihasilkan.

1.7 HIPOTESIS KAJIAN

Mengenalpasti dan menganalisis strategi pengurusan yang digunakan syarikat produksi yang sudah kukuh dan berjaya mendapatkan dana atau geran daripada kerajaan dan para pelabur.

1.8 KEPENTINGAN KAJIAN

Kajian ini dilakukan adalah untuk membantu para syarikat produksi baharu di dalam industri animasi di Malaysia mendapatkan geran atau dana daripada pihak kerajaan melalui pemahaman dan perkongsian strategi yang digunakan oleh syarikat produksi yang telah berjaya mendapatkan geran atau dana daripada kerajaan.

Selain itu, strategi pengukuhan jenama yang digunakan oleh syarikat produksi yang sedia kukuh dalam menarik minat pelabur dikongsi untuk memberi peluang dan ruang kepada syarikat produksi baharu mengetengahkan idea dan kandungan baharu untuk dihasilkan.

Kajian ini juga berkepentingan juga kepada pihak pengurusan syarikat produksi yang sedia ada atau yang masih baharu bertapak di dalam industri untuk dijadikan panduan.

Disamping itu, kajian ini juga berkepentingan sebagai salah satu medium perkongsian kepakaran dan strategi pengurusan secara umum oleh syarikat produksi yang sudah kukuh di dalam industri animasi di negara ini dengan syarikat produksi yang lain atau yang masih lagi baharu di dalam industri.

1.10 KESIMPULAN

Kesimpulannya, industri kreatif di Malaysia merangkumi tiga kategori utama iatu Industri Kreatif Multimedia, Industri Kreatif Seni Budaya dan Industri Kreatif Warisan Budaya.

Penyelidikan ini bertumpu kepada industri kreatif multimedia iatu industri animasi yang memfokuskan syarikat produksi di Selangor. Penyelidik menyimpulkan bab pertama sebagai menjelaskan tentang kajian yang dijalankan ini di mana ia meliputi pengenalan, definisi, skop kajian, permasalahan kajian, persoalan kajian, objektif kajian, hipotesis kajian, kepentingan kajian, dan limitasi kajian yang ditekankan dalam menjalankan kajian ini.

Seterusnya , bab kedua akan menerangkan dengan lebih lanjut berkaitan dengan kajian sorotan kesusasteraan dan model kajian untuk menyokong kajian ini.